

POWER

Numero 2/91

Hinta 5:-

*Mukana
klubi uutisia*

PLAYER

ADVENTURES OF
LOLO 2

GREMLINS II

**SNAKE
RATTLE
N ROLL**

JOURNEY TO
SILIUS

**VISION
90**

**Update
USA!**

Parahin klubijäsen,

Näin juuri ennen hiihtolomaa on oikea aika esitellä teille uusimmat pelimme: voimapeli Black Manta, kauan odotettu Adventures of Lolo 1, autopeli Big Foot sekä Ghostbusters 2, joka tuli markkinoille ainoastaan vuokrakasettina. Nyt pitäisi tekemistä riittää siis hiihtolomallakin, jos sattuisi niin ikävästi, ettei esim. ole lunta ja vettä sataa kuin saavista kaatamalla! Kolmesta ensinmainituista pelistä olikin jo mahtavat esittelyt edellisessä lehdessämme.

Heti hiihtoloman jälkeen löydätte kaupoista tässä lehdessä esiteltävät pelit: Gremlins 2, Journey to Silius ja Adventures of Lolo 2. Vain vuokralle tulee edellisessä numerossamme esitely peli Bayou Billy.

Tammikuussa pidettiin Amerikassa jälleen suuret messut, joissa Nintendo oli mahtavasti esillä. Näistä messuista saamme lukea lehtemme tulevissa numeroissa lisää...

Edessämme on todella mielenkiintoinen kevätkausi; uusia hyviä pelejä tulee oikein roppakaupalla! Muista: Nintendo-maailman kärryillä pysyt parhaiten lukemalla lehthämme... kunhan ensin olet tehnyt läksyt, tietysti!

Toivotan teille oikein kivoja, kirpeitä pakkaspäiviä ja aurinkoisia pelihetkiä!

Petteri

LUKIJAN KILPAILU

Tämänkertaisen kilpailun lähetti meille Minna Pirttijoki Poikeluksesta. Palkinnoksi hän saa Nintendo-repun:

- 1) Marion** haalarit ovat
a) vihreät b) punaiset c) valkoiset
- 2) Tetriksessä** 0-kentän väri on
a) sininen b) vihreä c) punainen
- 3) Super Mario Bros. -pelissä** pääsee oikaisemaan 7-1 maailmaan maailmasta
a) 6-2 b) 4-1 c) 4-2
- 4) Rad Racerissa** ajat
a) formulaa ja kuplaa b) formulaa ja ferraria c) kuplaa ja ferraria
- 5) Popeye-pelissä** Olga heittelee Kippari-Kallelle
a) sydämiä b) pääkalloja c) kiviä
- 6) Metal Gearissa** uutta elämää saa
a) tupakasta b) annoksista (rations) c) card 4:stä

Oikeat vastaukset: 1b, 2a, 3c, 4b, 5a ja 6b

ADVENTURES OF LOLO 2

Prinssi Lolo, pieni pyöreä pallo, on palannut. Prinsessa Lala on jälleen kidnappattu Suuren Pahan toimesta - prinsessaa pidetään vankina pyöreän, korkean tornin ylimmässä kerroksessa.

Nyt voit jälleen auttaa Loloa selviytymään ovelista sokkeloista. Lolo 2 -pelin radat ovat alussa todella helppoja, mutta muuttuvat pian todella vaativiksi. Käyttämällä salasanaa hyväksesi sinun ei koskaan tarvitse pelata samaa rataa kahdesti.

Lolo



Lolo ei ehkä ole kaikkein nopein tai vahvin pelisankari, mutta hänellä on kärsivällisyyttä ja hän ajattelee ennen kuin toimii. Voit pelastaa prinsessa Lalan Suuren Pahan kynsistä ainoastaan ajattelemalla loogisesti.

Viholliset Snake



Snake pysyy aina kuin liimattuna paikoillaan. Pahimmassakin tapauksessa hän on vain Lolon tiellä. Snakeystä voi olla hyötyä monin eri tavoin: häntä voi käyttää lauttana, kun ylittää vesistöä tai esteen, jolla tukkii jonkun vihollisen tien.

Leeper



Leeper tai Unikeko (antamamme kutsumanimi) hyppii ympäriinsä, kunnes hän törmää Loloon. Silloin hän nukahtaa, eikä häntä voi herättää muulla kuin taikalaukauksella.

Rocky



Rocky ei suoranaisesti vahingoita Loloa, mutta puristaa Lolon seinää vasten. Vain joutumasta Rocky'n ja seinän väliin!

Skull



Kuolemankallokoin jahtaa Loloa heti, kun Lolo on kerännyt kaikki sydämet.

Pelin kulku

Selviytyäkseen radalta on Lolon kerättävä kaikki sydämet niin, että iso kirstu avautuu. Kun Lolo on ohittanut kirstun, katoavat kaikki hirviöt ja samalla avautuu tie uudelle radalle. Kuulostaako helpolta? Sitä se ei kuitenkaan ole!

Pyöristetyt tiedot

Nimi: Adventures of Lolo 2
Pelin julkaisija: HAL
Julkaisuaika: helmikuun loppu
Pelityyppi: logiikkapeli
Pelaajien lukumäärä: 1
Jatkomahdollisuus: Ei
Salasana: Kyllä

Pelikenttä



Gol



Gol nukkuu makeasti kunnes Lolo on ottanut radan viimeisen sydämen. Silloin hän herää ja syökee tulta juuri, kun Lolo on ohittamassa häntä.

Alma



Alma juoksee nopeasti; siksi hänet on joko vangittava tai harhautettava niin, että Lolo pääsee hänestä eroon.

Medusa



Medusa heittää Pahan Silmän Lolon päälle, jos Lolo ohittaa Medusan pystysuorassa asennossa.

Don Medusa



Don Medusa juoksee jatkuvasti kahden pisteen väliä ampuen laukauksia, joita Lolo ei voi välttää, kun hän joutuu Medusan tulinjalle.

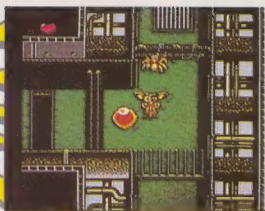
Toimituksen arvostelu



Tässä pelissä tarvitaan loogista ajattelukykyä enemmän kuin nopeita sormia. Lolo 2 on peli, jossa kannattaa ajatella etukäteen; harkitut siirrot tuovat varman voiton! Peli on jännittävä ja mukaansatempaava; mielenkiintoa lisää se, ettei aina tarvitse aloittaa peliä alusta asti uudelleen, vaan voi siirtyä haastavammille radoille suoraan salasanan avulla. Lolo 2 on suunniteltu kaikenikäisille pelaajille, jotka haluavat välillä lepuuttaa ylipäi-sittuneita pelisormiaan.

Adventures of Lolo 2 saa Nintendo-lehden toimitukselta 4 Power-hanskaa.

GREMLINS II



Gizmo ja hänen vanhemman mukavat sukulaisensa ovat palanneet. Uusi pesue ilkeitä Gremlinsejä on nähnyt kuunpaisteen; nyt Gremlinsit levittävät kauhua kotikulmilla-si. Sinä olet Gizmo, ja tehtävänäsi on pysäyttää Gremlinsit ennen kuin ne lisääntyvät ja kaappaavat haltuunsa kaiken.



Taustatietoja

On kulunut 6 vuotta siitä, kun Gremlinsit riehuivat Kingston Fallsissa (filmissä Gremlins - riiviöt). Gizmo asuu New Yorkin Chinatownissa Mister Wingin luona. Kun Mr Wing kuolee, purkaa mahtiopintinen grynderi suuren osan Chinatownia ja samalla Mr Wingin kaupan. Gizmo selviytyy hilkulla kauhakuormajien alta pois. Hän joutuu kuitenkin geeniteknikon vangiksi - takaisin häkkiin. Geeniteknikon laboratorio sijaitsee täsmälleen samassa paikassa kuin missä Mr Wingin kauppa oli. Samassa laboratoriossa, Clamp Centerissä työskentelee Gizmon vanha ystävä Billy Peltzer sekä tämän tyttöystävä Kate. He ovat muuttaneet yhdessä New Yorkiin. Billy saa selville, että Gizmo on laboratoriossa; Billy päättää vapauttaa Gizmon. Mutta joku tulee paikalle juuri, kun Billy on avannut Gizmon häkin - Billyn täytyy siis kadota nopeasti. Nyt sinä olet yksinäinen Gizmo, ja kuten tiedämme, Gizmo on hyvin utelias...

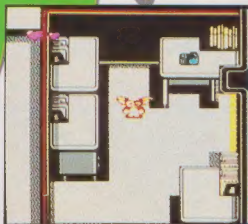
Uslasioita

On kolme aseita, jota Gizmolle ei koskaan saa tehdä:

1. Älä koskaan altista Gizmoa kirkaalle päivänvalolle.
2. Älä koskaan päästä Gizmoa kosketuksiin veden kanssa.
3. Ja ennen kaikkea - älä ikinä syötä Gizmoa keskiyön jälkeen.

Pehmeät arvot

Pelin nimi: Gremlins 2 - The New Batch
Pelin julkaisija: Sunsoft
Julkaisupäivämäärä: helmikuun loppu 1991
Pelityyppi: Seikkailupeli
Pelaajien lkm: 1 tai 2
Jatkomahdollisuus: On
Salasana: On



Aseet

Matkallaan geenilaboratorion läpi Gizmo löytää erilaisia, käyttökelpoisia aseita. Geneettisesti muokattu omasta Gizmolla on mukanaan jo alusta alkaen.

Tulitikki

Tulitikki ampuu suoraan eteenpäin. Power Upin avulla sillä voi ampuu kolmeen eri suuntaan.

Klemmari

Gizmo voi ampuu vihollisiaan klemmareilla. Power Upin avulla heitto voi tapahtua kolmeen eri suuntaan.

Nuoli ja jousipysy

Gizmo voi valmistaa jousipysyn klemmarista, kuminauhasta ja kynästä. Power Upin avulla jousipysy ampuu viisi nuolta Gizmon tähtäämään suuntaan.

Tulinouli ja jousipysy

Paras ase, jonka Gizmo saa. Tehokas pitkällä etäisyyksillä. Power Upin avulla nuolet räjähtävät, kun ne osuvat johonkin kohteeseen.

Mr Wingin kauppa

Siihoin tällöin saavut Mr Wingin kauppaan, josta voit ostaa kaksitaistelijahyödyllisiä tarvikkeita, esim:

Ilmapallo

Auttaa Gizmoa siirtymään maassa olevien aukkojen yli.

Lisäelämät

Antaa Gizmolle takaisin menetetyn hengen.

Power Up

Antaa Gizmolle aseille enemmän voimaa.

Gizmo Clone

Antaa Gizmolle lisäelämän.

Sydän

Lisää ruudussa näkyvien sydämiä määrän näljään.



Esineitä

Kun voitat vastustajasi, voit saada erilaisia esineitä.

Kristallikuulat

Käytetään valuuttana Mr Wingin kaupassa.

Hehkulampat

Kun sytytät hehkulampun, häviävät kaikki ruudussa näkyvät viholliset.

Hyppykivet

Näiden avulla Gizmo voi hypätä pois vihollisen treitistä tai hypätä vahingoittumatta pienempien vihollisten päälle.

Aikakello

Jäädyttää hetkeksi kaikki viholliset paikoilleen.

Pelitasot

Peli kulkee lukuisten eri tasojen ja tasojen halki. Tässä muutama niistä:

1. Gizmo on löytänyt tiensä ulos geenilaboratoriosta ja etsii nyt Billyn toimistoa. Kaikki muut otukset, jotka myös ovat paenneet laboratorion, koettavat estää Gizmoa pääsemästä perille.

2. Nyt Gizmo tapaa ensimmäiset Gremlinsit, joiden joukkoa johtaa ilkeä Mohawk. Gremlinsit vangitsevat Gizmon, ja laittavat hänet tuuletuskanavaan, josta hän yrittää murtautua pois. Tämän tason pomona toimii koko joukko Mohawkeja, jotka muuttuvat Gremlinseiksi ennen kuin ne hyökkäävät Gizmon päälle.

3. Gizmo on päässyt sisään Clamp Centeriin, joka on CATV-asema. Hänen täytyy nyt löytää tiensä kontrollihuoneeseen. Pomona täällä on sähköinen Gremlin. Kertoman mukaan hän on juonut sähkömehua geenilaboratoriossa.

Pelissä on lisäksi kaksi muuta päätasoa, joita emme esitele teille tässä. Osaatko auttaa Gizmoa voittamaan ilkeät Gremlinsit ja ottamaan komentoosi koko laboratorion?



Toimituksen arvostelu



Luulette varmasti, että tämä on typerä peli, joka perustuu filmiin, ja vielä filmin jatko-osaan! Erehdytte pahemman keran! Tämä on nimittäin loistava peli. Tässä on mahtava grafiikka, kunnon seikkailujuoni ja monia eri toimintavaihtoehtoja. Gizmo voi tehdä niin paljon erilaisia asioita matkallaan geenilaboratorion halki. Tämän lisäksi Gizmo on vielä todella söpö, kun hän taapertaa eteenpäin.

Sunsoftin Gremlins 2 -peli saa 4 Power-hanskaa Nintendo-lehden toimitukselta.

Vihjeitä

Toinen taso. Pysyttele suojassa seinän takana ja heitä hämäähäkejä tomaateilla.

Päihitä George juoksemalla akkia hänen viereensä ja ampumalla häntä niin nopeasti kuin pystyt.

Hyppyyppäjäkkoja käyttämällä laivoit hypätä kaikkien näkemäsi vihollisten päälle ilman, että itse vahingoituit.

Mitä oikein tapahtuu USAssa tällä hetkellä? Mikä myy parhaiten ja mikä on uusin ja kuumin peli? Nintendo-lehti vastaa nyt näihin kysymyksiin!

Roolipelit ovat valttia!

Roolipelit ovat nyt huippusuosituttuja USAssa. Suosituin roolipeli on Final Fantasy, joka on todella vaikea peli. Peli ei muistuta mitään täällä julkaittua peliä. Lähinnä on kai Shadowgate, joka julkaistaan täällä muutaman kuukauden kuluttua. Ongelmina näissä peleissä on, että ne sisältävät paljon tekstiä, joita on vaikea kääntää. Muita suosittuja roolipelejä ovat Maniac Mansion ja Dragon Warrior, jonka toinen osa on juuri julkaistu Amerikassa. Japanissa on jo markkinoilla Dragon Warrior -pelin viides osa, ja se on jymymenestys!

Useampia pelaajia

Amerikassa ilmestyy myös monta uutta kasettia NES Satellite ja NES Four Score -lisälaitteisiin (joiden avulla jopa 4 pelaajaa voi pelata Nintendoä yhtäaikaisesti). Näitä ovat mm. Gauntlet 2, Swords & Serpents ja World Cup Football.

Toimintaa

Toimintapelejä ilmestyy Amerikassa hurjaa vauhtia. Metal Gearin jatko-osa Snake's Revenge, Mission Impossible (perustuu samannimiseen TV-sarjaan) sekä Probotector-pelin jatko-osa Super C ovat huippusuosituttuja. Muita tosimenestyksiä ovat esim. Castlevania 3, Days of Thunder (perustuu Tom Cruise-filmiin; julkaistaan Suomessa kevään aikana vuokrapelinä), Dr Mario (Tetris-pelin seuraaja), Low G Man, Roller Games, Street Fighter 2010 ja Skate Or Die 2.

Urheilupelit

Urheilu on aina ollut suosittua USAssa. Uusia urheilupelejä ovat mm. NES Play Action Football, Ultimate Basketball, Tecmo Bowl, Baseball Stars ja Al Unser Jr. Turbo Racing.

Game Boy

Uuteen Game Boy -taskupeliyksikköön on tietysti myös roppakaupalla uusia pelejä. USAn suosituin Game Boy -peli on SuperMarioLand; tiukasti kannoilla ovat Gargoyle's Quest, Batman ja Tetris. Aivan uusia pelejä ovat CosmoTank, Quarth, Bad'n Rad ja Cattrap. Tämän lisäksi on julkaisu-suunnitelmissa koko liuta uusia pelejä!

Golf	-17	Jari Tamminen
Kid Icarus	9.999.990	Jani Tamminen
Kung Fu	980.110	Petri Rasmus
Life Force	3.753.620	Tuukka Josefsson
Mega Man	10.945.600	Tapio Putaala
Pro Wrestling	Great Puma 24 s	Toni Ihalainen
Robo Warrior	3.809.400	Tapio Saikeli
Pinball	621.060	Mikko Lehtonen
Top Gun	785.563	jäsen no 32855
Xevious	267.300	Jusa Kaarti
Duck Hunt	3 x ympäri + 158.500	Saku Keijonen
Super Mario 2	254 lisäelämää	Jari Tamminen
Gun Smoke	12.002.000	Janne Naikilahti
Ice Climber	1.200.210	Sami Niiranen
Ghosts'n Goblins	733.000	Janne Lehtonen
Donkey Kong	165.300	Ville Helin
Excite Bike	50:47	Raimo Markus
Wrecking Crew	999.800	Johanna Hakala
Tiger Heli	250.650	Antti Hirvonen
Trojan	10.133.100	Toni Elg
Hogans Alley	999.999	Janne Tawaststjerna
Wild Gunman	3.270.000	Toni Porala
-"- b-peli	3.380.000	Ilkka Pastila
Super Mario Bros	15.000.750	Jussi Konttinen
Soccer	9-1	Toni Ihalainen
Ice Hockey	106-6	Toni Ihalainen
T.M.H.T.	212.600	Janne Jansson
Mach Rider	713.300	Marko Männistö
Balloon Fight	1.405.950 ja	
6-peli	514.880	Jari Tamminen
Solomon's Key	4.556.700	Jukka Haltsonen
Castlevania	2 x ympäri + 2.032.020	Toni Elg
Cobra Triangle	1.279.800	Leena Nieminen
Slalom	100 solo bonusta	Juha Pakarinen
Gradius	2.465.200	Ville Partanen
Skate or Die	jam 11.300	Ville Partanen
-"-	down hill 19,5 s	Ville Partanen
Ikari Warriors	315.900	Harri Laine
Rush'n Attack	4.470.700	Mikko Anttila
Track & Field 2	584.330	Tapio Ojala
Rad Racer	89.500	Mikko Lampi
Pro-Am Racing	426.000	Kari Tukiainen
Batman	828.600	Petri Salmela
Punch Out	1. erä 1,20 Tyson	Arto Martikainen
Gumshoe	3 x läpi 999.999	Tomi Vainio
Bubble Bobble	1.198.850	Annukka Saarva



JOURNEY TO SILIUS



Jay McCray on oikeudenmukainen ja läpeensä hyvä avaruusajan ihmelapsi, jonka tehtävänä on toteuttaa Avaruuskolonnan suunnitelmat vallata Silius -aurinkokunta. Avaruusterroristit ovat tuhonneet isäsi ja hänen joukkonsa, Team #428:n. Pystytkö toteuttamaan Avaruuskolonnan suunnitelmat ja tällä tavoin kostaa isäsi tuhoutumisen?

Esittely

Journey to Silius on sekä pysty- että vaakasuoraan rullaavilla avaruustaustoilla pelattava ammunta- ja taistelupelejä. Sinun on taisteltava viiden tason läpi ja tuhottava kaikkien tasojen lopussa olevat pomot. Kuuntele erinomaista musiikkia, ja ammu täydeltä laidalta.

Pelitasot

Etsiessäsi avaruusterroristeja taistelet tiensä viiden pelitahvian ja muiden vihollisten täyttämän tason halki. Ensimmäisellä ja toisella tasolla taistelet metallihirviöitä ym. pelityyppejä vastaan entisen Avaruuskolonnan raunioilla.

Tasot 3-5

Tasolla 3, 4 ja 5 olet jo Avaruusterroristien päämajassa, ja sinun on taisteltava tiensä heidän avaruustuhoasteensa läpi. Terroristeilla on vallassa laserase, ihmeellisiä metallikoneita ja jopa muutama avaruushämähäkki.

Aseet

Kun olet päässyt pelissä hieman pidemmälle huomaat, että tavallisella käsiaseella (joka ampuu vain suoraan eteenpäin) et pärjää pitkälle kohdatessasi terroristilaumoja ja Aliens-olioita. Onneksi saat vähitellen avuksesi hieman järeämpiä vekottimia.

Toimituksen arvostelu

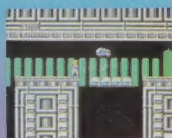


Tässä pelissä saa ainakin ampua! Journey to Silius muistuttaa hieman Probotector-peliä. Tässä on aivan mahtava meno ja mielettömän hyvä musiikki. Grafiikka on hieno. Tämä on kaikkien toiminnasta ja avaruudesta pitävien toivepelejä.

Sunsoftin valmistama Journey to Silius saa toimitukselta 3 Power-hanskaa.

Matkatiedot

Nimi: Journey to Silius
Pelin julkaisija: Sunsoft
Julkaisu-aika: helmikuun loppu 1991
Pelityyppi: Toimintapeli
Pelaajien lkm: 1
Salasana: Ei
Jatkomahd.: On



Vihje

Kun saavut pienen avaruustankin luo tasolla 2, seiso niin alhaalla vasemmalla kuin voit siten, että tankki näkyy aivan kuvan oikeassa reunassa. Vältä tankin laukauksia hyppäämällä - ammu takaisin samalla hetkellä, kun jälleen laskeudut maahan.

Jokaisen radan lopussa on tietenkin pomo. Useimmat näistä pomoista (ensimmäisen tason hämähäkki-helikopterista viidennen tason lopussa olevaan Giant Exodus Spaceship -alukseen) on melko helppo päihittää. Pidä vain mielessäsi kunkin pomon heikot puolet, niin kaikki järjestyy pienen harjoittelun jälkeen. Selvitä pelin lopullisesti vasta sitten, kun olet päihittänyt sen suuren androidin, joka eniten muistuttaa ihmisen metallista luurankoa.

Uusi Super Famicom

Nyt olemme saaneet hieman parempia kuvia Nintendon uudesta 16-bittisestä koneesta, Super Famicomista. Lukiessasi tätä on Super Famicomia jo myyty tuhansia kappaleita Japanissa. Esittelemme tässä muutaman pelin, joita Super Famicom -ihmeeseen saa:



Pilotwings™

Pilotwings

Pilotwings on lentopeli, jossa voit ohjata montaa konetta. Kuten kuvat kertovat, voit myös lentää riippulentoa, hävittäjällä ja jopa hypätä laskuvarjolla.



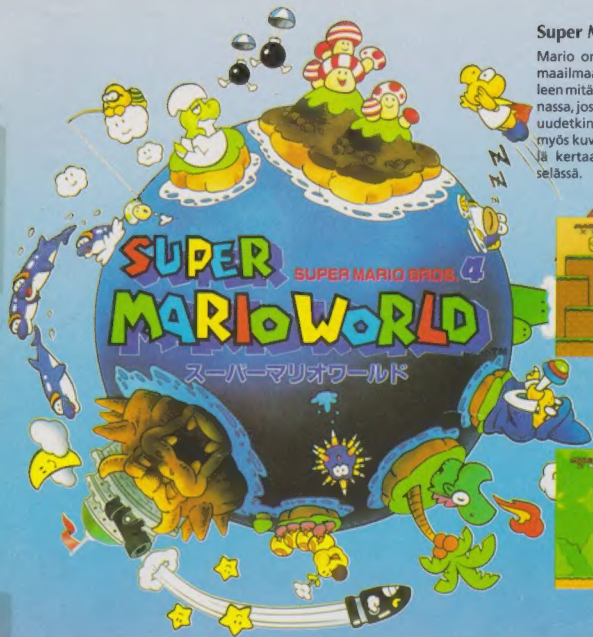
F-ZERO™



F-Zero

F-Zero ei olekaan mikään aivan tavallinen autopeli, vaikka sellaisen käsityksen kuvaa katsomalla ehkä saakin. F-Zero on Captain Falconin, linnunradan parhaimman palkkionmetsästäjän, ensimmäinen seikkailu.





Super Mario World

Mario on palannut - aivan omaan maailmaansa. Mario seikkailee jälleen mitä ihmeellisimmässä valtakunnassa, jossa kaikki tutut ja muutamat uudetkin tuttavuudet elävät. Kuten myös kuvista näette, osaa Mario tällä kertaa ratsastaa dinosaurusen selässä.



SimCity

Vihdoinkin Nintendo-versio tästä kuuluisasta kaupunginrakennuspelistä. Sinä olet kaupungin pormestari, jonka tehtävänä on rakentaa ikioma kaupunki. Aarteiden avulla saat tarpeeksi rahaa rakentaaksesi asukkaille asuntoja, tehtaita ja ostoskeskuksia.



Super Famicom esiteltiin Japanin markkinoilla sopivasti ennen viime joulua. Meillä ei ole tietoa siitä, koska peli julkaistaan Amerikassa saati sitten Euroopassa tai täällä Suomessa. Veikkaamme, että peli viedään Amerikkaan tämän vuoden joulumarkkinoille, ja meidän markkinoillemme se saapuu aikaisintaan vuoden 1992 lopussa.

SNAKE RATTLE N ROLL

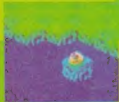
Harvoin on maailmassa nähty kahta niin makeaa kobraa (vai ovatkohan ne kalkkarokäärmeitä) kuin Rattle ja Roll. He lähtevät yhdessä seikkailemaan, tavoitteenaan hotkia niin monta Pluppia kuin mahdollista. Kiemurtelevan hauskaa yhdelle tai kahdelle pelaajalle!

Taso 1

Helppo taso, jolla sinulla on mahdollisuus harjoitella.

Harppausalue!

Jos näytät kieltäsi samalla kun hyppäät tälle pienelle saarelle, siirretään sinut suoraan kolmannelle tasolle. Etsi kaikkialta piilossa olevia kansia ja harppausalueita.



Bonusrata

Kun avaat tällä saarella oleva kannen lennät bonusradalle.



Pluppijakaja

Pluppijakajasta saat niin monta kuulua, kuin jaksat syödä.



Kaksi pelaajaa

Tämä peli on aivan yliveto, kun kaksi pelaajaa pelaa tätä samanaikaisesti. Ei kannata syödä itseään yliihavaksi, sillä sinun on myös ehdittävä ensin kielenpidentäjälle ja hakemaan

lisäelämää. Mikäli yhden käärmeen paino ei punnituksessa riitä, niin voitte mennä yhdessä vaa'alle. Pelaatte siis samanaikaisesti toistenne kanssa ja toisianne vastaan.



Syö vapaasti vain! Pluppijakajasta riittää kaikille!

Pelitiedot

Käärme Rattle matkaa joko yksin (tai yhdessä kaverinsa Rollin kanssa) vihreään, shakkiruutu-käärmemailmaan. Nappaa kaikki kielesi eteen tulevat esineet. Snake Rattle'n Roll -pelissä tapahtuu koko ajan jotain; siitä pitävät ihmeelliset ja hauskat viholliset sekä bonusesineet huolen.

Mielettömät viholliset!

Rattle ja Roll voivat tuhota vihollisensa joko nuolemalla niitä tai hyppäämällä niiden päälle. Tässä muutama kahju vihollinen, jotka voit kohdata:



Turpa

Mikäli jäät veteen liian pitkäksi aikaa, saattaa turpa napata sinusta palan pois.

Tammi-pelin napit

Nämä eivät todellakaan halua pelata kanssasi. Sivalla nappeja kielelläsi!

Isojalka

Nuole Isojalkaa monta kertaa peräkkäin - voit saada lisäelämän. Muuten Isojalka talloo sinut letuksi.

Käärmekoukerot

Nimi: Snake Rattle'n Roll

Pelin julkaisija:

Nintendo (Rare)

Julkaisupvm:

maaliskuun loppu 1991

Pelityyppi: seikkailu

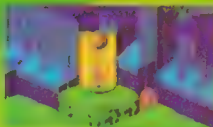
Pelaajien lukumäärä:

1 tai 2 (samanaikaisesti)

Jatkomahdollisuus:

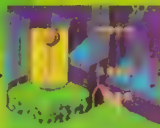
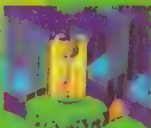
on (rajoitettu)

Salasana: ei



Punnitus

Käärmeet eivät voi siirtyä tasolta toiselle, ennen kuin heidät on punnittu ja vaa'an kello on soinut. Syö kunnolla siihen asti, kunnes häntäsi viimeinen osa vilkkuu. Nyt olet punnitusvalmis. Käytävä avautuu punnituksen jälkeen. Se käärme, joka ensimmäisenä ehtii käytävään, saa 5.000 bonuspistettä.



Kielenpidentäjä

Metal Gear -pelin Solid Snake ei tarvinnut kielenpidentäjää selviytyäkseen tehtävästään. Mutta ei hän myöskään metsästännyt pluppeja kolmiulotteisilla tasoilla. Nuolaise sisuksiisi kulanväriset symbolit, niin yletyt tuplasti pidemmälle seuraavalla nuolaisulla.

Sivalla Isojalkaa kielelläsi kunnes hän katoaa. Jos ruutuun ilmestyvä bonusesine vilkkuu -nielaise se! Mikäli esine ei vilku, se on pommi.

Älä astu päällesi!

isojalka astuu päällesi koputtamatta. Sivalla häntä kielelläsi - muuten muutut käärmemuhenokseksi.

Taso 2

Tämäkin taso on helppo. Loppua kohden joudut tekemään vaikeita hyppyjä, mutta selvität ne helposti pienen harjoittelun jälkeen.

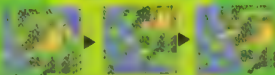
Olet käärme etkä delfiini!

Muista, ettet voi hypätä vedessä ollessasi. Sinulla ei kuitenkaan ole aikaa uintiretkeen.



Kiirehdi

Kiemurtelet nopeammin ja hyppäät korkeammalle, kun sinulla on ruuvi päässäsi.



Punnitus - ja ulos.

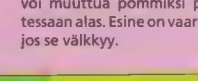
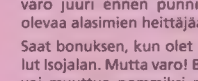
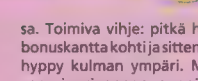
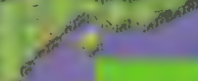
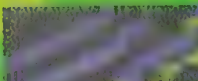
Sienet

Sääli, ettet saa pizaa sienien kanssa...



Timantit

Kun syöt timantin, muutut Super Snake-käärmeeksi. Älä kuitenkaan yritä lentää.



Bonus

Tämän kannen alta löydät käytävän toisen tason bonusradalle.



Vihjeitä

Tässä pelissä kaikki tasot ovat kiinni toisissaan. Huomaat, että paikka, josta tulet ulos tason 3 alussa on aivan tason 2 lopun alapuolella.

Aivan tason 1 alussa oleva saari on oikeastaan suora harppaus tie tasolle 3.

Sinulla saattaa olla baikeuksia löytää eteenpäin tason 4 lopus-

sa. Toimiva vihje: pitkä hyppy bonuskantha kohti ja sitten vielä hyppy kulman ympäri. Mutta varo juuri ennen punnitusta olevaa alasimien heittäjää.

Saat bonuksen, kun olet nuollut Isojalan. Mutta varo! Bonus voi muuttua pommiksi pudotessaan alas. Esine on vaaraton, jos se välkky.



Taso 3

Nyt peli vaikeutuu. Joudut tekemään mahdolltomilta näyttäviä hyppyjä sivusuunnassa. Partaterät tekevät kaikkensa estääkseen etenemisesi.

Kulman taakse!

Mikäli selvität tämän hypyn, on sinulla suuret mahdollisuudet selviytyä käärmealalla.

Paina hypyn aikana samanlaisesti alas ja vasemmalle, niin selviydyt.



Hyppy ovea kohti

Muista, ettei voi hypätä veteen. Mikäli haluat tulla ulos, on sinun parasta harrastaa pituushyppyä.



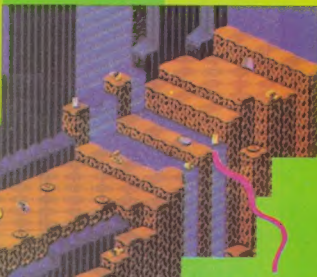
Hullut WC-istuimet

Kiertävät kuin kissa kuumaa puuroa. Tehdään vaarattomiksi nuolaisemalla niitä pari kertaa (yöökki!)



Partaterät

Partaterät karkkyvät sinua saadaksesen leikata sinusta palan pois. Sivalla niitä kielelläsi.



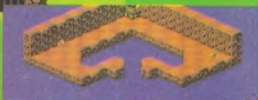
Hiljaa hyvä tulee!

Sivalla WC-istuinta ennenkuin lähdet taiteilemaan vesiputouksen äärelle. Silloin tietysti ystäväsi saattaa ehtiä ensin...



Kaksi bonusrataa

Tasolla 3 on todellakin kaksi bonusrataa. Tästä pääset toiselle niistä.



Toimituksen arvostelu



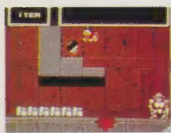
Nopea ja hauska peli, jossa on hyvä grafiikka ja mainio ääni. Kun kiemurtelee eteenpäin Snake Rattle 'n Roll -pelissä toivoo, että saisi pelata suuriruutisella televisiolla, joka on kytketty suoraan stereoihin. Peli sopii niin aloittelijoille kuin kokeneilekin pelaajille. Tasot 4 ja 5 ovat tosin erittäin vaikeita.

Nintendon (Rare) Snake Rattle'n Roll peli saa 5 Power-hanskaa Nintendo-lehden toimitukselta.

TIPS & TRICKS

Duck Tales

Käyttämällä tätä konstia voit saada jopa 9 lisäänkkaa ja kerätä rahaa; kun saavut Afrikan kaivoksille (African Mines) ilman avainta, siirryt automaattisesti Transsylvaniaan. Sieltä saat kaksi lisäelämää. Älä siis ota kaivoksen avainta (avain on suuressa arkussa), vaan telesiirrä itsesi sen sijaan kotiin Ankkalinnan, ja tee koko juttu uudestaan, kunnes sinulla on 9 lisäelämää. Ota sitten kaivoksen avain. Nyt olet valmistautunut oikein hyvin tuleviin koetuksiin.



Tupu lähettää sinut Transsylvaniaan.



Älä ota avainta, vaan telesiirrä itsesi jälleen kotiin Ankkalinnan.



Saat lisäelämän lyömällä kiveä tähän kirstuun.

Kulje malmivaunulla menemättä sillä syvyyskiisiin.



Ota vaunun aukon oikealta puolelta löytyvä lisäelämä.



Nyt olet valmis ottamaan avaimen.

Track & Field 2

Mukavia koodeja:

RHL+*4ZX♥
 HH1+Q3ZXG
 RRL+*3ZXG
 RRL+Q4P6♥
 N♥K+*4P6G
 4T■HQ3P6I
 XTVHD ↓PXR

Punch Out!

005 737 5423 Piston Honda
 777 807 3454 Don Flamenco
 940 861 8538 Super Macho Man
 007 373 5963 Mike Tyson
 265 193 7842 Piston Honda
 (toisen kerran)
 245 151 7868 Don Flamenco

Mega Man 2

Woodmanilta saamasi Lehtikilpi (Leaf Shield) on siitä hyvä, ettei se käytä energiaasi, kunhan et itse käytä kilpeä aktiivisesti. Tätä seikkaa voit käyttää hyväksesi saadaksesi bonuksia ja lisähenkkiä esim. Airmanin maailmassa. Kun vihollisjoukot hyökkäävät, seisot vain paikallasi ja aktivoit kilven. Osa vihollisjoukoista muuttuu lähengiksi ja bonuksiksi, kun ne törmäävät kilpeesi.

Adventures of Lolo

Tässä ensimmäisen radan koodit kerroksissa 1-5:

2:1 BJBM
 3:1 BQBG
 4:1 BZZY
 5:1 CHZP

Bumerangit kaikille T.M.H.T.-pelissä

Kun yhdellä kilpiksellä on bumerangit käytössään, voit saada bumerangit myös kaikille muille kilpiksille käyttöön! Heitä ensin kolme bumerangia ja vaihda heti pelaajasi toiseen kilpikseen, joka ottaa heitetyt bumerangit kiinni. Nyt myös tällä kilpiksellä on bumerangit. Toista tämä, kunnes kaikilla kilpiksillä on bumerangit!

Simon's Quest

H63R M3H8
4♥1M 1QPS

1N17 M1H5
2♥30 !079
0♠52 6!J6
3024 5*QJ

Kid Icarus

Tässä kaksi koodia, joiden avulla pääsette viimeiselle radalle:

TERROR	!!!!!!
DANGER	HORROR
8uuuuu	uuuuuu
uuuuuu	uuuuuu

Goonies 2

R← E HG5W
← CD 5666
J5& HESX←
CD←65N

Probotector

Maistuisiko 30 lisäelämää? Paina ristiohjainta ylös, ylös, alas, alas, vasemmalle, oikealle, vasemmalle, oikealle, B-nappia, A-nappia ja Start -näppäintä.

Super Mario Bros. 2

Radalla 3-1 voit hypätä vesiputoukseen sijaan, että kiipeäisit sitä pitkin ylös. Vesiputouksessa on harppausalue.

Star Force

Cleopatra on piiloutunut tasolle 24. Kun saat hänet näkyviin ja onnistut kukistamaan hänet, saat miljoona pistettä.

Jatkomahdollisuus Super Mario Land -pelissä

Taisimme olla väärässä, kun kerroimme, ettei Super Mario Land -pelissä (Game Boy) ole jatkomahdollisuutta!

Kun peli loppuu, paina samanaikaisesti Start -näppäintä ja A- ja B-nappeja, kunnes valintaruutu ilmestyy jälleen näkyviin. Olet nyt automaattisesti valinnut jatkomahdollisuuden (Continue x 1), ja saat aloittaa pelisi alusta sen maailman ensimmäiseltä radalta, jossa tuhouduit. Mutta tämä toimii vain keran.

Probotector

Tähtää korkealle, mutta pysy itse matalana, kun olet Vihollispesäkkeissä. Jos pelaat yksin, voit painaa ristiohjainta alaspäin käsiohjaimella 1 (pysyäksesi matalana) ja ristiohjainta ylöspäin käsiohjaimella 2 (tähdätäkseesi korkeammalle).

PRO'S CORNER

Special-esittelyt

Olemme saaneet lukuisia kirjeitä, joissa toivotaan eri peleistä tehtäviä Special-esittelyjä. Eniten toivottu Special-esittelypeli on *Zelda 2 - The Adventure of Link*. Yritämme saada tästä pelistä jonkun esittelyn aikaiseksi kesään mennessä.

Hei Nintendo-lehti,

1) Mikä on T.M.H.T. -pelin salasana? 2) Onko *The Legend of Zelda* -peliin salasanaa?

Juha Perälä

1) *Teenage Mutant Hero Turtles* -peliin ei ole salasanaa. 2) Jos valitset pelihahmon nimeksi Zeldan, niin pääset suoraan toiselle kierrokselle.

Super Mario Bros. 2

Tässä kysymys, johon haluan vastauksen heti: kun on selvittänyt *Super Mario Bros. 2* -pelin, niin sen jälkeen huomaa, että Mario näki unta, mutta ohjeiden mukaan Mario näki unta, heräsi ja lähti unimaahan. Miten tämä on mahdollista?

"Tiedonhalu"

Kyllä Mario kumppaneineen menee unimaailmaan. Joskushan sinullakin sekoittuvat unet ja todellisuus, eikä niin?

Fester's Quest

Miten *Fester's Quest*issä selvittää toisesta hirviöstä ja mitä asetta siinä kuuluu käyttää?

Lauri Kivimäki, Kakkuri

Ammu toista hirvötä, ja käytä apunasi näkymättömyysjuomaa.

Super Mario Bros. 2

Miten pääsee *Super Mario Bros. 2* -pelissä maailmasta 1 maailmaan 2?

Ilari Moilanen, Kotka

Maailman 1 lopussa näet linnun, jonka selkään sinun on hypättävä. Lennä linnun selässä vasemmalle, niin pääset 2-maailmaan.

1) Miten *Technodromen* vartija tuhotaan? Haavoitun aina, kun yritän heittää bumerangin sen tutkasilmään. 2) Onko joku hyvä kikka *Punch Out* -peliin?

"Mahdoton"

1) Hyppää ensin *Technodromen* päälle. Heitä sitten bumerangeja takaapäin - tähtää silmiin. 2) Peliin ei ole muuta kikkaa, kuin että nopeutesi ratkaisee. Harjoittelu tekee mestarin tässäkin lajissa!

1) Onko *Castlevaniassa* oikoteitä ennen Frankenstein ja Igor-vastustajia? 2) Missä kohdassa *Super Mario Bros. 2* -peliä on 1-3-maailman oikotie?

Toni Ollikainen

1) *Castlevaniassa* ei ole oikoteitä ennen mainitsemiasi vastustajia. 2) *Super Mario Bros. 2* -pelin 1-3-maailman oikotien löydät viemällä taikapallon viimeisen ruukun luokse.

Mikä on *Bubble Bobblen* viimeisen ruudun koodi?

Jäsen 018385

Bubble Bobble -pelin viimeisen ruudun koodi on GEJJ.

Antakaa joku *Gradius* -pelin koodi!

Santeri Saarinen, Utö

Gradius-pelin käyttökelpoinen koodi on ristiohjain ylös, ylös, alas, alas, vasemmalle, oikealle, vasemmalle, oikealle, B-nappi, A-nappi ja Start-näppäin.

Kun *Castlevania 1* -ohjekirjassa lukee "varo salaovia", niin mitä se tarkoittaa ja missä niitä salaovia on ja miten ne aukeavat?

Satu Koppe

Holy Waters -alueella pystyt rikkomaan muutamia seinä. Seinät saattavat olla jotain aivan muuta, kuin miltä ne näyttävät...

Olen *Bubble Bobble* -pelissä pelannut läpi kentän no 99 sekä voittanut seuraavan kentän hirviön. Nyt ruutuun ilmestyy yht'äkkiä sama kuva kuin aivan pelin alussakin. Mitä minun pitää tehdä?

"Abloy"

Pelissä on kaksi kierrosta, joten jatkat vain pelaamista.

1) Onko mitään vinkkiä peliin *Kid Icarus*? 2) Muuttuvatko *Super Mario Bros 1* -pelin kentät, kun olen pelannut pelin kerran läpi?

Petri Virtanen

1) Kirjoita koodi "ICARUS FIGHTS MEDUSA ANGELS" isoilla kirjaimilla. 2) *Super Mario Bros. 1* -peli ei muutu, vaikka sen pelaakin läpi.